**getwheeldelta**

Функция получения величины перемещения колеса мыши

**Синтаксис:**

*s* = **getwheeldelta**;

**Аргументы:**

нет.

**Описание:**

*getwheeldelta –* функция получения величины последнего перемещения колеса мыши для активного графического окна. После вызова функции величина перемещения автоматически сбрасывается в 0.

**Результат:**

*s –* величина перемещения колеса мыши.

**Пример:**

|  |  |
| --- | --- |
|  | //получим перемещение колеса мыши  wdelta = **getwheeldelta**;  **var** fcirclepos = 0;  fcirclepos = fcirclepos + wdelta/10;  **move**((fcirclepos,0), FillCircle);  TextLabel.Text = "mouse wheel delta = " + **floattostr**(wdelta); |

В примере переменной *wdelta* приравнивается значение текущего перемещения колеса мыши. В соответствии с полученным перемещением вычисляется координата по оси X объекта *FillCircle* и производится перемещение объект по оси X. В поле текстового вывода *TextLabel* выводится значение текущего перемещения колеса мыши.